Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde

Frohe Weihnachten / Merry Christmas
Prettige Kerstdagen



und ein glückliche Neues Jahr!
and a Happy New Year!
en een heel gelukkelig 1998!

Adventsgedanken/Nicht alles glauben	WoMo-Team/Ingo Wesenack	2
Das SUC-Treffen der Spectrum-User	WoMo-Team/Thomas Eberle	3
DATA Manipulationen in Sinclair Basic	Herbert Hartig	3
SAM: Verbesserte Outwrite v2 Version	Ingo Wesenack	4
SAM: Informationen zum Internal Hard Drive	Malcolm Mackenzie/Wo von WoMo	4
SAM: Hard- und Software vom KAPSA-Club	Steve Vavra/Wo von WoMo	5
SAM: Stratosphere Information	Quazar	6
Zu Besuch bei WoMo	Willi Mannertz	7
Frage zum Disciple	Guido Schell	7
Spielt mal wieder: The Neverending Story	Scott-Falk Hühn	8
Backgammon	unbekannter Autor	10
Chaos	unbekannter Autor	12
Die Plus-D Ecke, Teil 6	Guido Schell	13
More files under Beta-Dos	Miles Kinloch	14
Neues zur Mesa-Box	Dieter Hucke	15
Ausblick auf 1998	WoMo-Team	16
Biete/Suche		16

Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 96

Dezember 1997

Adventsgedanken

"Vor Weihnachten geht der Teufel mit dem Hammer um" sagt ein altes Sprichwort. Scheinbar bestätigt sich dies, wenn man die täglichen Nachrichten liest oder hört: hier wieder ein Flugzeugabsturz, ein Eisenbahnunfall, Terrorwahnsinn in Ägypten usw. (obwohl solche Dinge das ganze Jahr über geschehen). In der Vorweihnachtszeit fallen uns solche Ereignisse besonders auf. Doch auch bei kleineren "Desastern" möchte man plötzlich an dieses Sprichwort glauben.
So ging es mir zumindest an einem der Abende, an denen ich etliches für dieses Info fertiggestellt hatte. Die unfertigen Seiten waren separat und die fertigen Seiten auf 2 verschiedenen Disketten sicherheitshalber abgespeichert. Die ersten Vorabausdrucke lagen vor mir und ich war alles in allem recht zufrieden. Dies änderte sich jedoch schlagartig, als ich noch einen kleinen Fehler entdeckte, den ich korrigieren wollte. Die Seite ließ sich nicht mehr einladen. "EOF" nannte sich der böse Zauberspruch. Das wäre ja auch weiter nicht schlimm gewesen, denn ich hatte ja noch meine 2. Sicherheitskopie und zumindest die Diskette mit den unfertigen Vorabversionen.
Aber jetzt kam erst das wirklich böse Erwachen. ALLE Disketten hatten plötzlich diese EOF-Fehler bzw. den mir sehr vertrauten Fehler, das alle Wordmaster-Teile zu einem großen File geworden waren, was sich auch mit der Option 'ASCII' kaum mehr sinnvoll wiederherstellen läßt.
An diesem Abend hätte ich am liebsten alles geschmissen. Dennoch habe ich mich hingesetzt und in stundenlanger Arbeit aus den verschiedensten Teilen gerettet, was zu retten war.
Eigenartigerweise hatte ich beim Abspeichern keine Fehler bemerkt, alles verhielt sich wie immer.
Mein Dank geht an dieser Stelle wieder einmal an Peter Rennefeld, der trotz eigener Zeitnot vorbeikam und feststellte, das mein Lieblings-Speccy, der graue +2, einen defekt am Bus hat.
Den Rest dieses Infos stellte ich auf dem original 128er (mit der Tastaturmacke) und auf dem SAM unter Specmaker zusammen. Notfalls hätte ich es noch über den Emulator auf dem PC versucht, das war aber glücklicherweise nicht nötig.
Was habe ich daraus gelernt? Nichts. Denn wenn ein Fehler nicht offensichtlich auftritt, bist Du der (verdammten) Technik hilflos ausgeliefert.
Ich hoffe, das dieses Info trotz aller Umstände bei jedem von euch zu Weihnachten auf dem Tisch liegt. Damit diese Zeilen auch jeden noch rechtzeitig erreichen:

Wir wünschen euch ein Frohes Weihnachtsfest und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!

Adventsgedanken II

Es gab aber auch noch eine andere Überraschung. So erhielten wir am 10.12. zwei Anrufe gleichen Inhalts: "Hallo Ihr WoMos! Die Post hat uns heute euer Info gebracht. Das heißt, zumindest den Umschlag dazu, aber wo ist das Heft?". Der erste Anruf kam von Toni Arpagaus und der zweite von Peter Meindl. Am folgenden Tag rief dann noch LCD an. Ratet mal, was der Gute zu berichten hatte?
Zu dieser Zeit hatten wir bereits die ersten Postkarten zurück. Die Hefte haben wir nun nachgesandt. Zweimal Österreich und einmal Inland. Der Post zum Wohle!
Wir wissen zwar nicht, wie das passiert ist, aber hier hängt eindeutig mal wieder der 'Gilb' drin. Wir verleihen der Deutschen Bundespost hiermit die 'Mütze des Jahres'! Dazu passen auch folgende Zeilen von Ingo Wesenack:

Nicht alles glauben!

Nach der allgemeinen Portoerhöhung im September mußte ich mein SPC-Heft von der Post abholen, da es als unzureichend frankiert eingestuft worden war! Dabei blieb das Porto für Bücher- und Warensendungen bis 50g bei 1.10 DM bzw. 1.30 DM.
Die Postangestellte bestand zunächst auf dem zusätzlichen Entgelt von ca. 3 DM, weil das Gewicht überschritten sei. Erst als ich auf die Bezeichnung 'Büchersendug' (zugegeben nicht XL) über meiner Anschrift hinwies, händigte sie mir den Umschlag gratis aus. Fazit: Nicht alles glauben, was amtlich mitgeteilt wird!

Ingo Wesenack, Dahlmannstr. 10, 10629 Berlin

Vermißt



hat Guido Schell unsere jährliche Postkarten-Auswertung. Stimmt! Wir hatten in diesem Jahr keine Statistik veröffentlicht - und niemand hatte es bisher sonst bemerkt noch vermißt. Danke Guido für die Anfrage. Im nächsten Jahr ist die 'Statistik' wieder dabei.

Unbemerkt blieb auch, das wir in diesem Jahr einen Artikel gleich zweimal veröffentlicht hatten. So konntet ihr im Januar und im März gleich zweimal nachlesen, warum man den +2A/B oder +3 umbauen sollte. Selbst dem Autoren war diese Tatsache entgangen. Auch ein Weg, das Info zu füllen? Mitnichten und Neffen. Schlichtweg ein Fehler meinereiner, weil ich den Artikel nicht in die Ablage gelegt hatte, in die er nach Veröffentlichung gehörte.
Die Tatsache, das uns jedoch niemand darauf hingewiesen hat, ließ bei mir die Frage offen, inwieweit das Info eigentlich gelesen wird.

Das SUC-Treffen der Spectrum-User

Da ich leider nicht in Sindelfingen war (dazu gleich), hier ein Auszug aus der Dezember-Ausgabe der "Suc-Session:

"Nehmen wir das negativste vorab: Trotz dieser Aufwendungen (Ankündigungen in div. Magazinen und extra Aussendungen. WoMo) fanden sich nur 25 User auf unserem Treffen ein, was zwar Erfolg genug ist um die Veranstaltung zu wiederholen, aber etwas wenig ist wenn wir vergleichen, welchen Aufwand wir hatten. Am allermeisten bin ich persönlich von Wolfgang Haller, dem Clubleiter des SPC enttäuscht. Ich hoffe das wird jetzt am Rhein nicht als Stichelei aufgefaßt, aber wenn der Vertreter von 120 Mitgliedern seines Clubs es sich nicht einrichten kann, ein deutsches Spectrum-Treffen zu besuchen, ist das entäuschend, was nicht heißt, das man nicht Verständnis für den berufstätigen Familienvater haben kann, der immerhin seinen Club ganz allein leitet. Es war eben einfach schade, denn einen wie Wolfgang vermißt man immer, eine solche rheinische Frohnatur kann jedes Treffen aufwerten. Ich hoffe ich bin richtig verstanden worden."

Ansonsten war das Treffen ein voller Erfolg, es wurde viel an Hard- und Software umgesetzt und Peter Rennefeld stellte auch hier den Prototypen des LCD-Interfaces vor. SINTECH stellte das PROFACE vor, eine erstklasige Lösung für eine PC-Tastatur an den Spectrum (sollte Thomas auch mal bei uns vorstellen). Die Stimmung war super und das Treffen endete mit einem Fußballturnier auf dem Speccy, welches Thomas für sich entscheiden konnte.

Soweit die Informationen, die ich der Sucsession entnommen habe.

Nun zu mir: Ich meine, das ich mich nicht entschuldigen muß, wenn ich nicht überall präsent bin oder sein kann. Da man mich aber offensichtlich vermißt hat, und um eventuellen Gerüchten entgegenzutreten, hier ein kurzes Statement.

Es ist richtig, das ich ein berufstätiger Familienvater bin, der den Club und das Info weitgehend alleine gestaltet. Leider bin ich in einer Branche beschäftigt, die sehr hektisch ist (Printmedia). So erfahre ich meistens erst an dem Tag von Überstunden, an dem sie gemacht werden müssen. Bei Samstagsarbeit meist erst Freitag mittags zuvor. Das ist zum Kotzen - aber kaum zu ändern.

Diese Fakten sind auch mit Schuld daran, das ich mit dem Info kaum nachkomme. Manchmal bin ich abends dermaßen platt, vor allem wenn ich erst gegen 20 Uhr nach Hause gekommen bin, das ich noch nicht einmal mehr einen Rechner einschalte.

Seit Ende September zieht sich das arbeitsmäßig durch einen neu gewonnenen Kunden so hin. Möchte mir jemand verübeln, wenn ich zumindest die freien Wochenendtage für die Familie oder für die eigene Clubarbeit freihalte? Auf jeden Fall versichere ich, daß das mein Fehlen weder gegen Thomas, Fred oder den SUC ging.

Auch der Termin war denkbar ungünstig. In unserer Branche ist zu dieser Zeit des Jahres immer viel zu tun. Vielleicht kann ja auch Thomas wieder terminlich mehr nach vorne rücken. Wo vom WoMo-Team

DATA Manipulationen in Sinclair Basic

(s.a. Info 77, Mai 1996, S.16)

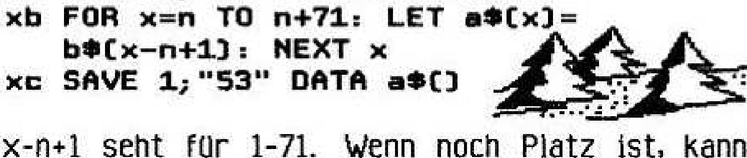
Bei einer Datei, in die ich fortlaufend Artikel der verschiedenen Jahrgänge eintrage, bzw. deren Inhaltsangaben, bemerkte ich kürzlich, daß mir ein Heft des Jahrgangs 53 in die Datei des Jahrgangs 52 geraten war, und zwar 70 Einträge mit je 80 Zeichen. Was tun, sparch Zeus?! Spezi mach' du die Arbeit! In Datei "52";a$(440,80):

```
10 LOAD 1;"52" DATA a$()
20 DIM b$(71,80): FOR x=1 TO 71: LET
   b$(x)=a$(203+x): NEXT x
30 SAVE 2;"zu 53" DATA b$()
40 FOR x=204 TO 274: LET a$(x)="":
   NEXT x
```

Zeile 30 steht für den Übertrag in die Datei "53", Zeile 40 löscht die falschen Einträge.

In der neuen Datei "53", wenn diese soweit eingetragen ist, daß die Daten "zu 53" des in Frage kommenden Heftes dran sind:

```
xa LOAD 2;"zu 53" DATA b$()
xb FOR x=n TO n+71: LET a$(x)=
   b$(x-n+1): NEXT x
xc SAVE 1;"53" DATA a$()
```



x-n+1 seht für 1-71. Wenn noch Platz ist, kann man es auch im Dateiprogramm selbst abspeichern, sonst extra (ohne Basic) die Daten einladen, manipulieren und abspeichern.

Den Zähler der Datei n(1), der anzeigt, wieviele Files eingetragen sind, muß man jeweils anpassen, in Datei "52" nach dem Löschen 71 abziehen: LET n(1)=nn-71, in Datei "53" zuzählen: LET n(1)=nm+72.

Das ist alles nicht schwer und geht sehr schnell.

Man kann allerdings auch, wie früher schon beschrieben, die Daten aus "52" in ein RANDOM-ACCESS-File einlesen und später dann wieder in "53" übertragen. Die dafür nötigen Routinen stehen ja im Dateiprogramm, das ich beschrieben habe (Ausgabe 75, Seite 15 und Ausgabe 78, Seite 11).

Herbert Hartig, Postfach 323, 86803 Buchloe

DIE SEITEN FÜR DEN SAM!

Heute sende ich Euch eine Beschreibung zum Abdrucken und Appetitmachen von einem verbesserten **"Outwrite"** für den SAM.

OUTWRITE v 2D

Dies ist eine verbesserte Version (Nov 97) des Programms OUTWRITE! v2 (Chezron Software, Aug 92)

Was ist besser als im Original?

- Filehandling:
  - Autosuffix einfacher (siehe Kurzbeschreibung on screen bei Save, Load etc.)
  - Backup eines Textes auf 2. Disk auch in Subdirectory einfach durch RETURN-Taste
  - Subdirectories komfortabler
  - Directory zuverlässig vom aktuellen Drive
  - Errortrapping umfangreicher
- Zeichensatz im Editor:
  - deutsche Umlaute von Georg Gojcevic
- Druckertreiber:
  - Schriftarten und -modi vielfältiger
  - einige Sonderzeichen

Wie ist das möglich?

Ich habe den BASIC-Teil mit Hilfe von Master-BASIC verkürzt und einige Routinen umgearbeitet.

Was braucht man?

- Booten:
  - MasterBASIC incl. MasterDOS
- Kopieren:
  - Files "AUT:Outw2D", "charset.dt" und "OWMeinDrv"
- Starten:
  - mein "AUT:Outw2D" statt "AUTOWRITE!"
- Übersicht über neue Druckmöglichkeiten:
  - Load text "OWMeinDrv"; Install Driver; Print text
- Options:
  - evtl. eigene Einstellungen wiederherstellen

Wer an dieser Version interessiert ist, soll sich an mich wenden.

Ebenfalls zum Abdrucken eine **Frage: Welchen Monitor kann ich an den RGB-analog-Ausgang des SAM anschließen?**
Mein alter Commodore 1084 spinnt seit einiger Zeit. Nun möchte ich mir eigentlich einen neuen Monitor zulegen und überlege, ob es ein 15"-PC-Monitor mit SUB-D-Anschluß tut; der wird ja mit RGB gespeist. Klappt das dann aber auch mit der horizontalen und vertikalen Synchronisation? Und welches Signal trägt der zusätzlich belegte Pin? Gibt es eine Alternative?



Ingo Wesenack, Dahlmannstr. 10
10629 Berlin
Tel: 030/3245707
e-mail: ingw@cs.tu-berlin.de

Informationen zum "Internal Hard Drive" von Persona

Malcolm Mackenzie hat mir einige Daten zum neuen, einbaubaren Harddisk-Interface, welches von Edwin Blink entwickelt wurde, zugesandt. Das "Internal Hard Drive" erhielt den Codenamen "The Atom".
Als Grundlage zur Ansteuerung der Harddisk wurde das wesentlich anwenderfreundlichere SAM DOS Format gewählt. Die Harddisk arbeitet dabei wie ein zweites Diskettenlaufwerk und kann sogar, je nach Größe, ebenfalls in den SAM eingebaut werden (ich berichtete schon darüber). Die Harddisk wird dabei in 800K große Sektionen unterteilt, was auch der Größenordnung einer Diskette entspricht. Das DOS ist zu ca. 75% fertig.
Alle Befehle arbeiten wie bisher mit Ausnahme von FORMAT, welcher noch nicht modifiziert ist.

Dafür gibt es aber weitere Extra-Befehle:

RECORD n: Wähle ein Disk-Image (record) n auf der Festplatte aus.

PRINT DPEEK DVAR 21: Gibt die Gesamtanzahl der verfügbaren Images (records) an.

RESTORE DEVICE: Stellt die Drive-Logik wieder her, wird auch zum Hochfahren aus dem "Sleep-Modus" benötigt.

DEVICE STOP: Fährt die Festplatte in den "Sleep-Modus" und jeder Befehl der an diese geschickt wird, wird ignoriert.

DEVICE OFF: Versetzt die Festplatte in den "Standby-Modus" (motor off)

DEVICE ON: Versetzt die Festplatte in den "Idle-Modus" (motor on)

ERASE OVER "D2:*": "Formatiert" ein Image (record)

Anmerkung: Beim Kopieren von Files muß man sichergehen, das die zu kopierenden Files nicht länger als 831 Sektoren sind, weil sonst das DOS überschrieben wird. Files, die länger als 831 Sektoren sind müsen separat geladen und abgespeichert werden.

Malcolm Mackenzie/Wo vom WoMo-Team

Hard-und Software vom KAPSA Club

Der KAPSA Club ist eine Vereinigung SAM-begeisterter User in Tschechien, der sich hierzulande schon mit seiner PD-Disk "The best of KAPSA" bekannt gemacht hat, die einige bemerkenswerte Spiele und Utilities enthält. In diesem Club entstand etliches an Soft- und Hardware, das man käuflich erwerben kann. Als nicht-profitorientierter Club wird jedoch nur an Mitglieder verkauft. Die Mitgliedschaft für ein Jahr beträgt 3 Pfund, dafür wird man über Neuentwicklungen informiert und man erhält die neueste "Best of KAPSA" nach Fertigstellung.

Folgende Software wird angeboten:

BOGGLE BUBBLE: Böse Kreaturen haben auf Deinem Planeten Bomben verteilt, um diesen zu zerstören. Kämpfe Dich durch 25 aufregende Levels und sammele die Bomben mit deinem rosa Bubble ein. Preis: 5,50 Pfd.

ANCIENT FIGHTERS: Ein vom Spectrum konvertierets Spiel, in dem Du 3 Krieger, nämlich Titus, Marcus und Aulus durch die Höhlen von Rom führst. Ihre Aufgabe ist es, das Imperium des Bösen in diesem unterirdischen Labyrinth aufzuspüren und zu besiegen. Preis: 2,50 Pfd.

TETRIS III: Ebenfalls vom Spectrum konvertiert. Als Spielidee dient Tetris, jedoch mit einigen Unterschieden: Das Spielfeld ist breiter, und anstelle der bekannten Shapes bewegt man eine Fliege oder einen Fisch. Diese fangen die Shapes, rotieren und legen sie ab. Im Zweispielermodus erscheinen die Fliege und der Fisch im gleichen Spielfenster. Preis: 2,50 Pfd.

KAPSA EMULATOR: Ein Spectrum Emulator der Spitzenklasse. Er beinhaltet 3 Monitore: Z80-list, Vast und Wiezley (Grafikbetrachter). Maschinencode-Tracing ist möglich. Bei Kauf des Kapsa Emulators erhält man Ancient Fighters und (!) Tetris III gratis dazu. Preis: 8,50 Pfd.

EDI-PRO: ein "What you see is what you get" Textverarbeitungssystem, bei dem man nicht nur Proportionalschrift, sondern auch mehrere Fonts in einer Zeile, bzw. 15 Fonts (von 42) in einem Textfile benutzen kann. Mit Pull-Down Menues und integriertem Font-Editor. Import von Tasword Textfiles. Für Epson kompatible Drucker. Alle in guten Textverarbeitungsprogrammen vorkommende Funktionen sind vorhanden. Zusätzlich: Bildschirmschoner mit Musik, umdefinierbares Autosave und 32 mathematische bzw. andere Symbole. Upgrade Versionen werden jedem legalen Besitzer zugesandt! Preis: 13,50 Pfd.

ARCHIEVING PROGRAMS: Eine Diskette voll unterschiedlicher Archivierungsprogramme, wie Screen Compressor, MC Data Compressor und Disc compressor. Selektierte Files werden bis zu 50% komprimiert, automatisches Decrunching nach dem Laden. Preis: 8,50 Pfd.

Nun zu den Hardware-Produkten:

4 BIT A/D VIDEO DIGITISER: 'Übersetzt' einen Screen unter Mithilfe einer optischen Sonde und eines (nicht enthaltenen) Plotters auf der Basis der hellsten und dunkelsten Farbe. Das Lesen und Übersetzen eines Screens dauert ca. 20 Minuten. Der Preis von 12,50 Pfund beinhaltet den Translator und die optische Sonde.

CENTRONICS PORT: benutzt den Euroconnector mit eigenem NMI Schalter, der ein Programm, welches hiermit unterbrochen wird, nicht abstürzen läßt. Preis: 7,50 Pfd.

EXTENDED RAM: Ein externes RAM-Modul von 1 MB Größe, perfekt zum Gebrauch als RAM-Disk. Preis: 65,50 Pfd.

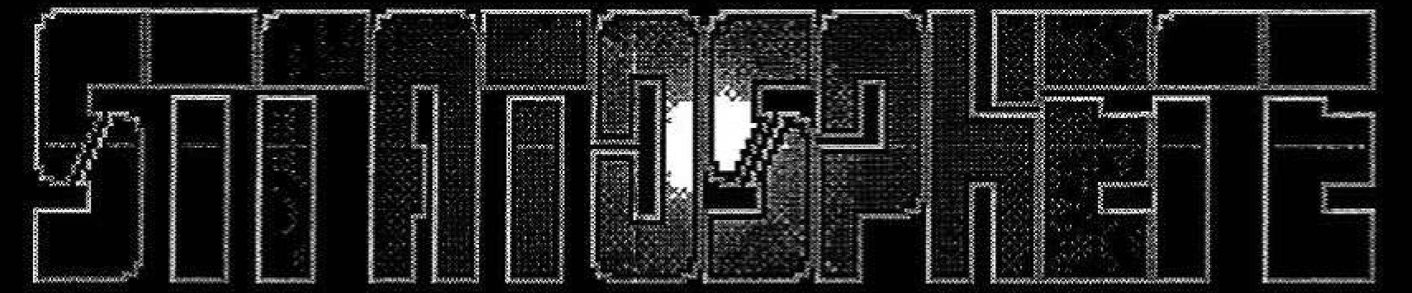
PARALLEL INTERFACE: Benutzt den 8255 Schaltkreis, aus dem drei 8-Bit Ports führen, die auf Input/Output programmiert werden können, z.B. für den Anschluß eines Kempston Joystick, Plotters oder Digitisers. Preis: 7,50 Pfd.

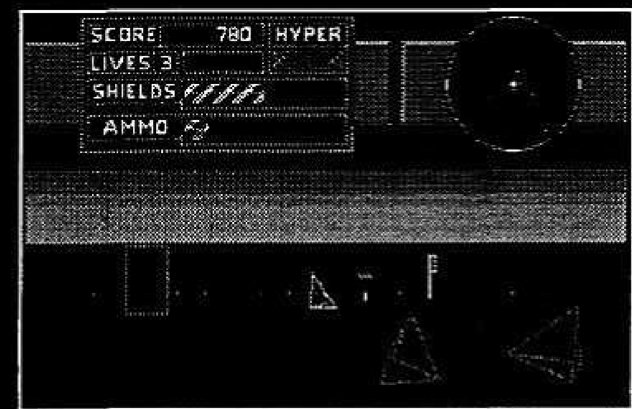
Falls der KAPSA Club euer Interesse geweckt haben sollte, dann schreibt an:

Steve Vavra
Kapsa Klub
Norsk 5
Praha 10 - Vrovice
101 00
Czech republic



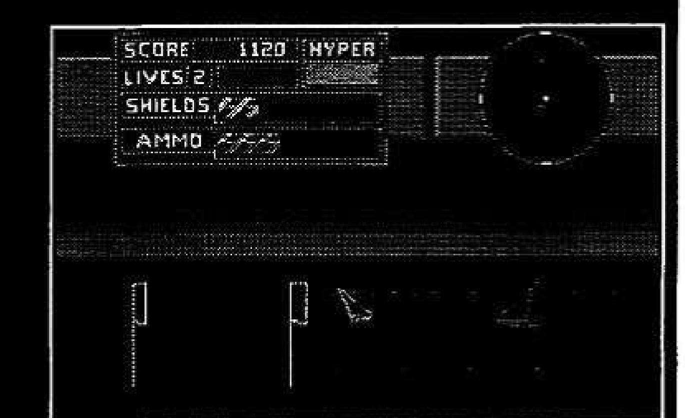
The stunning new game from Quazar.....





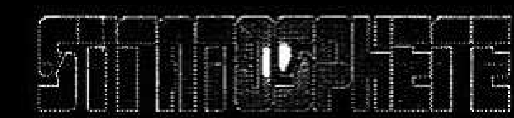
STRATOSPHERE : The cyberspace battle has begun! Zoom around the 3D cyberspace world in your customised cybercraft and try to destroy or avoid (if you think you can!) the numerous types of enemy craft while you are attempting to collect all the flags to advance on to the next and more dangerous level.

Stratosphere features stunning 3D wire frame line vector graphics - all in mode 4! And should you have a Quazar Surround soundcard then there is plenty of music and sound effects for it, and of course Stratosphere will run without one so you have no excuse for missing out on this new exciting game!



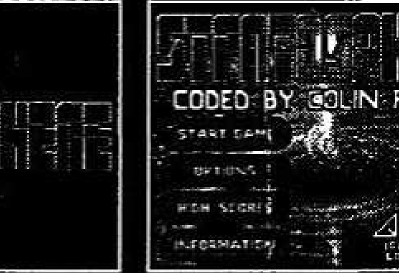


Please make cheques payable to Colin Piggot



Is out now and costs £17.99

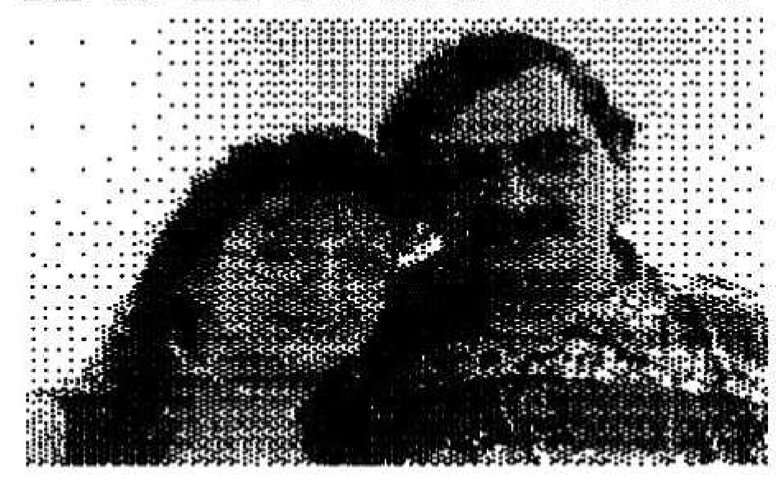






USERECKE

Zu Besuch bei

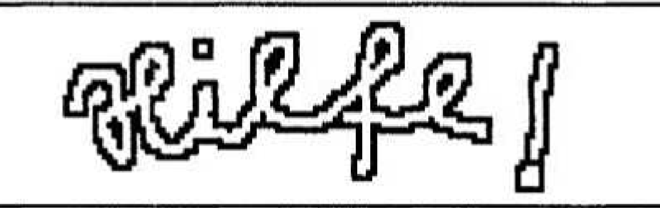


***** ein Situationsbericht zu WoMos neuer Behausung *****

Eigentlich war ein Erscheinen bei WoMo in diesem Jahrhundert nicht mehr eingeplant, aber der Besuch der Atari-Messe in Neuss am 4.10.97 ließ uns dann doch noch etwas Zeit am Nachmittag, um die SPC-Zentrale aufzusuchen. Von Neuss nach Kölle ist es ja auch nicht so weit. Die Straße "Im Tannenforst" war auch recht leicht zu finden, ein größeres Hinweisschild auf die SPC-Zentrale sucht man allerdings vergebens. Nummer 10 ist ein recht modernes Gebäude, auf der vor der Haustür angebrachten Klingelplatte steht WoMo in der zweiten Reihe von unten, wir vermuteten das Domizil also im ersten Stock, klingelten und gingen die Treppe hoch. Ein übler Trick!!! WoMo wohnen nämlich im Keller! Der Fachausdruck für so eine Wohnung ist wohl "Souterrain", das klingt zwar sehr vornehm, kann aber doch nicht darüber hinwegtäuschen, daß unser Clubchef in einer Kellerwohnung lebt. Die erste Vermutung, daß er sich diese Wohnlage wegen der höheren möglichen "Deckenbelastung" zur Lagerung größerer Bestände Mühlen-Kölsch ausgesucht hat, können wir nicht bestätigen. In WoMos Hütte sieht alles völlig normal aus. Nur eine relativ kleine Computer-Ecke, der Rest ist tatsächlich nett eingerichtet und für die Nutzung einer 4-köpfigen Familie ausgelegt. Kein Chaos, irgendwie schade. Auch die beiden Kinder von WoMo, keine bleichgesichtigen Videozombies, ganz normale Blagen. Und bei näherem Hinsehen entpuppte sich die Wohnung sogar als äußerst komfortabel, eine riesige Terrasse ist auch vorhanden, ideal für sommerliches Kampftrinken und tolle Parties. Also, WoMo haben es nun wohl endlich recht gut getroffen mit der Unterkunft, es muß sich keiner mehr Sorgen machen! Wir wurden gut versorgt und waren an diesem Nachmittag nicht die einzigen Gäste, es kamen noch zwei Besucher und eine Besucherin. Natürlich wurde reichlich über das letzte Treffen gesprochen sowie über alle möglichen Themen rund um unsere Compis. Und dann hat mir Wo einen alten defekten ZX80 mitgegeben, zur Reparatur. Ohne Quittung oder sonst irgendeine Unterschrift!! Kann es einen größeren Vertrauensbeweis geben? Ein Auto kann man ja mal weggeben, oder ein Kind, oder eine Kreditkarte, aber einen ZX80? Es war ein gelungener Tag, ich danke Mo und Wo für die Gastfreundschaft und die mir überlassene Flasche Mühlen-Kölsch. Nur daß ich die leere Buddel wieder zurück nach Köln bringen muß, wird sehr teuer werden. Ich habe das Bier deshalb noch nicht getrunken... Fazit: ein Besuch bei WoMo lohnt sich, zur Nachahmung empfohlen, und besser ohne Anmeldung, dann liegen vielleicht doch mal ein paar Disketten im Suppenteller...

Wilhelm und Heiko Mannertz aus Kiel in Schleswig-Holstein...

Also ehrlich - wir wohnen natürlich NICHT im Keller, denn der ist ja gleich nebenan. Eines gibt uns allerdings zu denken: wenn unser Name in der zweiten Reihe von unten steht... wer wohnt dann noch unter uns? Aber auf der Terrasse könnten wir glatt ein Usertreffen veranstalten. Das 'Täuschungmanöver' galt weder Willi noch irgendeinem anderen Speccy User, sondern einzig und allein Bill Gate$. Ihr erinnert euch doch sicher noch an das Titelbild, wo man für einen Spectrumclub-Leiter 5000 Euros bietet! Wir brauchen auch kein Mühlen-Kölsch zu horten, unser Händler beliefert uns auf ein ganz einfaches BEEP 2,20 frei Haus! Das sonst übliche Chaos hatten wir natürlich wegen des Besuches von Willi vorher versteckt, es besteht also tatsächlich die Chance, auch einmal in den Genuß zu kommen, Disketten zur Nivellierung von Tischbeinen o.ä. vorzufinden (die CD von AOL eignet sich hierfür übrigens auch ganz hervorragend!). Ansonsten sind uns Gäste immer herzlich willkommen! WoMo



Diesmal eine Frage an die Disciple User: Für das Disciple gibt es Profile. Ein Disk Utility, welches auch das DIF Network unterstützt. Das ganze Programm belegt etwa eine halbe Diskette. Für Hinweise oder eine Kopie wäre ich sehr dankbar.

Guido Schell, Auf dem Stocke 37
32584 Löhne, Tel. 05732/8769

SPIELT MAL WIEDER

Winter - für etliche von uns die Zeit, wo man sich wieder einmal Dingen widmet, die im Sommer gerne beiseite geschoben werden. Und wenn es draußen kalt und dunkel ist, warum sollte man dann nicht mal wieder seinen Speccy (oder auch Emulator) anschmeißen, und ein Spiel wagen. Versinken in eine "andere Welt". Wie wäre es z.B. mit

The Neverending Story (Spectrum 128K)

Ein Junge, der einen Freund sucht, findet eine Welt, die einen Helden braucht."

Die Geschichte

Das Computerspiel folgt dem Hauptthema des gleichnamigen Filmes und spielt in "Fantasia", einer Welt in phantastischer Verkleidung, erloschen durch das "alles verbrauchende Nichts", zerfallen zur Unkenntlichkeit und verurteilt zum Vergessen. Dieses Land braucht in seiner Verzweiflung einen Helden aus der "Wirklichen Welt", jemand der an dieses Land glaubt und auf diese Weise sein Leben erneuert.
Dieser Jemand ist ein kleiner Junge, Bastian Balthazar Bux, welcher ein altes verstaubtes Buch in den Regalen einer antiken Buchhandlung entdeckt. Der Titel ist "The Neverending Story" und es beschreibt die Chronik der immer wechselnden Schicksale der Menschen in "Fantasia".
Bastian nimmt das Buch und während er den Staub vom Umschlag bläst, enthüllt er auf dem Buchtitel das Bild von "Auryn", das Silber- und Gold-Medallion symbolisiert die Macht von "Fantasia". Als er die Schule erreicht, geht er seinen Lehrern aus dem Weg, steigt hinauf in eine verlassene Dachkammer und setzt sich auf einen alten Teppich, dort beginnt er die überwältigende Geschichte zu lesen. Die vielen Menschen von "Fantasia" sind versammelt, um eine Audienz mit ihrer Kaiserin zu erbitten, sind aber entsetzt, sie krank und schwach vorzufinden. "Cairon", der Arzt gibt ihnen Ermutigung, erzählt von einem Helden, ein kleiner Junge aus der Ebene mit dem Namen Atreyu - die einzige Person, welche den Retter von "Fantasia" finden kann. In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle von Atreyu und nur durch Ihre Bemühungen wird das Reich seine frühere Pracht wiedererlangen!
Die Hauptfiguren, denen Sie begegnen werden, sind untenstehend aufgelistet und Sie müssen selbst herausfinden, ob sie Ihnen bei Ihrer Mission helfen oder Sie dabei behindern.

Die drei Reisenden:
Rockbiter, Teenyweeny und Nighthob, diese 3 Freunde sind auf ihrem Weg zum Ivory Tower (Elfenbein-Turm), dem Sitz der Kaiserin, um sie zu sehen.

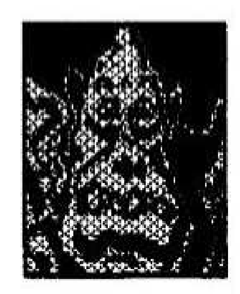
Gmork der Werwolf:
Er ist der wichtigste Diener des "Nichts" und benutzt seine ganze Kraft, um die eine Person zu fangen, die seinen Meister an der Zerstörung "Fantasias" hindern kann, also vergeuden Sie keine Zeit.

Die Kaiserin:
Die ewig junge Herrscherin von Fantasia. Sie lebt in der Spitze des Ivory Towers.

Morla, die Älteste:
Sie ist die älteste Einwohnerin. Morla ist eine gewaltige erdbedeckte Schildkröte und lebt in den "Swamps of Sadness" (Sümpfe der Traurigkeit).

Die Zwerge:
Engywook und Urgll, sie leben in den Southern Lands.

Falkor:
Ein riesiger weißer Glücksdrache, der jeden unterstützt, der das Auryn trägt.



Artax:
Der treue Helfer von Atreyu.

Das Spiel

Die "Neverending Story" ist ein Grafik- / Text-Adventure mit Illustrationen für einige Orte, einigen "Ereignissen" und allen Objekten. Erfahrene Adventurer müssen die folgende Erklärung nicht lesen, aber alle anderen werden das Spiel besser verstehen und mehr Freude daran haben.
Wenn Sie bisher noch nie ein Adventure gespielt haben, so verzweifeln Sie nicht, es ist nicht schwer und es bereitet Ihnen viele Stunden Freude. Sie werden eine Entdeckungsreise unternehmen, haben Probleme zu lösen, müssen Hindernisse umgehen, werden verschiedene Figuren treffen und Sie haben ein bestimmtes Ziel (in diesem Fall Fantasia vor dem "Nichts" schützen).
Der Computer wird Ihnen in Worten beschreiben, an welchem Ort Sie sich befinden und welche Figuren und Objekte hier anzutreffen sind. Haben Sie sich einmal entschieden, was Sie tun wollen

(in diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle des Helden Atreyu), so geben Sie dem Computer Instruktionen, indem Sie Ihre Anweisung in einer Minimalform der englischen Sprache eintasten. Das Format der Wörter, die der Computer versteht, wird später in "Die Sprache" erklärt, aber es wurde bewußt einfach gehalten, um mehr Platz für Spieldaten zu gewinnen. Wenn der Computer Ihre Eingabe verstehen kann, so wird er Ihre angeforderten Aktionen ausführen und die Ergebnisse darstellen.
Das Spiel ist in drei Teile zerlegt, welche in der richtigen Reihenfolge gespielt werden müssen. Sie können nicht mit Teil 2 beginnen, solange Sie nicht Teil 1 vollendet haben. Die drei Abschnitte sind nach der Geschichte eingeteilt und einige Objekte, die Sie tragen, wenn Sie einen Teil vollenden, bleiben erhalten für eine mögliche Verwendung im nächsten Teil. Es ist wichtig, daran zu denken, wenn Sie einem Objekt begegnen, für das sich im aktuellen Teil keine Verwendung findet.
Die Verwendung der Grafik in diesem Spiel ist ganz anders als bei einigen Adventure-Spielen. Zuerst hat jedes Objekt eine kleine Illustration, bis zu fünf können gleichzeitig getragen werden und sie werden im rechten oberen Teil des Bildschirmes angezeigt. Jedesmal wenn Sie einen Begleiter haben (entweder Falkor oder Artax), dann wird dessen Bild im unteren Teil des Objekt-Bildbereiches erscheinen. Größere Illustrationen von Standorten oder geschilderten Ereignissen erscheinen links oben auf dem Bildschirm und ungefähr ein Drittel davon sind Ereignisse. Es sollte zur Kenntnis genommen werden, daß keine der Grafiken dazu entworfen wurde um den Text zu ersetzen, aber um ihn zu unterstützen.

Bildschirmaufbau

<table>
<tr><td rowspan="2">Hintergrund-Szene</td><td>Objekt 1</td><td>Objekt 2</td><td>Objekt 3</td></tr>
<tr><td>Objekt 4</td><td>Begleiter</td><td>Objekt 5</td></tr>
<tr><td colspan="4">Haupt-Text-Bereich</td></tr>
</table>

Objekt 1-5 ... Objekte, die Sie bei sich tragen

Die Sprache

Sie kontrollieren Atreyu, indem Sie dem Computer in einer eingeschränkten Form der englischen Sprache Instruktionen geben, jedoch sollten Sie sich einige einfache Regeln merken:

1. Jede Instruktion muß ein Verb enthalten. Einige der Verben, die der Computer versteht, sind keine genauen englischen Verben, so ist es hilfreich, wenn Sie ein Verb als ein Wort betrachten, welches eine Aktion auslöst.
2. Einige Verben benötigen ein Substantiv, z.B. GET AURYN. "Get" ist das Verb und "Auryn" ist das Substantiv.
3. Das Programm nimmt die Wörter, die es versteht, aus einem Satz heraus, und wenn es ein Wort findet, das nicht im Wortschatz enthalten ist, so wird Ihnen der Computer das mitteilen.
4. Wenn Sie zu einem Zeitpunkt mehr als einen Satz eingeben wollen, so können Sie diesen mit dem Wort "and" (und) trennen. Z.B. Get the apple "and" go East.
5. Sie brauchen nur die ersten drei Buchstaben eines Wortes einzugeben um verstanden zu werden.

Im Folgenden nun eine Liste mit den "Verben" (Aktionswörtern), die der Computer verstehen wird.

Akzeptierte "Verben"

GO = gehen, NORTH = norden, NORTH EAST = nord-osten, EAST = osten, SOUTH EAST = süd-osten, SOUTH= süden, SOUTH WEST = südwesten, WEST = westen, NORTH WEST = nordwesten, UP = nach oben, DOWN = nach unten, DROP = ablegen, ATTACK = angreifen, LIGHT = leuchten, ENTER = eintreten, IN = hinein, PULL = ziehen, LOOK = schauen, GET = erhalten, TAKE = nehmen, INVENTORY = Inventar, EAT = essen, FLY = fliegen, CLIMB = klettern, BLOW = blasen, RIDE = reiten, SMASH = zerschlagen, HIT = schlagen, OUT = heraus, READ = lesen, REMOVE = beseitigen, LOCK = zuschließen, OPEN = öffnen, CUT = abschneiden, UNLOCK = aufschließen, SAY = sprechen, CLOSE = schließen, TIE = anbinden, FASTEN = befestigen

Spezielle Verben

WAIT: Benutzen Sie Wait um einige Zeit verstreichen zu lassen.
PAUSE: Dient zum vorübergehenden Anhalten des Spieles. Wenn Sie das Spiel unbeaufsichtigt lassen ohne dieses Wort zu benutzen, wird die Zeit kontinuierlich weiterlaufen.
SAVE: Speichern des aktuellen Spielstandes.
LOAD: Laden eines vorher gespeicherten Spieles.
QUIT: Beenden des laufenden Spieles.

Hier sind die gebräuchlichsten Wörter

Look (oder L): Umschauen, nochmalige Beschreibung des aktuellen Standortes (wird auto-



matisch ausgeführt, wenn Sie sich an einen anderen Ort bewegen).

North (oder N), North East (oder NE), East (oder E), South East (oder SE), South (oder S), South West (oder SW), West (oder W) und North West (oder NW): Diese Aktionswörter zur Bewegung werden am meisten benötigt. Sie können einfach die Richtung eingeben oder Sie schreiben das Wort "Go" davor, das macht keinen Unterschied. Natürlich läßt Sie das Programm nur in eine bestimmte Richtung gehen, wenn dies möglich ist.

Get/Drop: Um ein Objekt aufzunehmen oder abzulegen.

Inventory: Diese Instruktion zeigt Ihnen in Textform eine Liste der Objekte an, die Sie bei sich tragen. (Sie können sie ebenfalls auf dem Objektbildschirm sehen).

Zeit

Wenn Sie zu lange über Ihren nächsten Zug nachdenken (und das Spiel ist nicht im Pause-Zustand), dann wird "Zeit" verstreichen und die folgenden Aktionen werden sich danach richten.

Allgemeiner Hinweis

1. Zeichnen Sie eine Karte, wenn Sie kein gutes Gedächtnis haben, sie wird im weiteren Spielverlauf enorm hilfreich sein.
2. Alles, was Ihnen im Adventure begegnet, wird eine Verwendung haben. Sie müssen es nur herausfinden!

Speichern oder Laden eines Spiels:

Legen Sie die Kassette, die Sie benutzen möchten in Ihren Recorder ein und folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm.

The Neverending Story

Spielentwurf und Programmierung von Ian Weatherburn.

Produziert von Jon Woods.

Übersetzt von Scott-Falk Hühn, Sömmerda

Vielleicht interessiert ihr euch aber mehr für ein Spiel gegen den Spectrum. In diesem Fall empfehlen wir euch ein Spiel, das wie Schach auf ein langes Alter zurückblicken kann. Es handelt sich hierbei um

Backgammon

Backgammon ist ein 3000 Jahre altes Glücks- und Würfelspiel für 2 Personen - oder in diesem Fall für eine Person und den Computer. Es wird auf einem speziellen Backgammon-Brett mit Steinen gespielt, ähnlich den Steinen beim Damespiel und 2 Würfeln. Eine vergleichsweise moderne Ergänzung zu diesem Spiel ist der Verdopplungswürfel, wodurch das ganze Spiel noch um eine zusätzliche Dimension bereichert wird. Jetzt kommt auch die Geschicklichkeit besser zum Tragen. Der Gegner wird jetzt nicht mehr nur durch Glück besiegt.

Das Backgammon-Brett

Das Brett besteht aus 24 Punkten, die in 4 Felder mit je 6 Punkten unterteilt sind. Die Punkte werden durch schwarze und weiße Dreiecke dargestellt und sind durch 24 Buchstaben von A bis X im Programm gekennzeichnet. Wenn das Brett auf dem Bildschirm erscheint, befindet sich die schwarze bzw. rote Seite oben und die weiße bzw. hellblaue Seite unten. Der ZX Spectrum spielt von oben mit den roten Steinen, und Sie spielen von unten mit den hellblauen Steinen. Der dicke, vertikale schwarze Bereich, der das Brett unterteilt, heißt Bar/Schranke. Rechts davon sind die inneren Felder, links davon die äußeren Felder.

Spielregeln

Spielweise

Ihre Steine spielen in alphabetischer Reihenfolge (von rechts nach links am oberen Bildschirmrand). Die roten Steine vom ZX Spectrum bewegen sich in entgegengesetzter Richtung.

Ziel des Spiels

Ihre Aufgabe besteht darin, alle Steine in Ihr inneres Feld zu bringen (Punkt S bis X) und dann aus dem Feld zu springen, bevor der ZX Spectrum das gleiche in seinem Feld tut (Punkt A bis F).

Spielzüge

Der Spieler und der ZX Spectrum würfeln abwechselnd und ziehen dann einen oder mehrere Steine entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Jede Zahl muß einzeln ausgeführt werden, und der

Zug muß erlaubt sein. Bei einem Pasch wird die Augenzahl verdoppelt, und der Spieler darf viermal ziehen. Kann er nur einen der beiden Würfel verwenden, muß es der höhere sein. Wenn möglich, werden jedoch beide Würfel gespielt.

Sperren

Hat ein Spieler zwei oder mehr Steine auf einem Dreieck, so bilden diese Steine für den Gegner eine Sperre. Der Gegner darf nicht auf auf diesem Dreieck landen, auch nicht als Zwischenschritt.

Schlagen

Hat ein Spieler nur einen Stein auf dem Dreieck, kann der Gegner auf diesem Dreieck landen und diesen Stein schlagen. Der geschlagene Stein muß dann zurück auf die Bar/Schranke.

Bar/Schranke

Hat ein Spieler einen oder mehr Steine auf der Bar/Schranke, so muß er diese zuerst einsetzen, bevor er mit anderen Steinen einen Zug machen darf. Das Einsetzen erfolgt entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Der Spieler beginnt bei Dreieck A, der ZX Spectrum bei Dreieck X. Kann ein Spieler nicht von der Bar/Schranke ins Feld (weil das entsprechende Dreieck blockiert ist), so verfallen die Augenzahlen von einem oder auch beiden Würfeln.

Ausspielen

Hat ein Spieler alle Steine in sein letztes (inneres) Feld gebracht, darf er mit dem Ausspielen der Steine beginnen. Das Ausspielen richtet sich ebenfalls nach den gewürfelten Augen. Paßt eine Zahl genau, d.h. kann der Spieler seinen Stein direkt nach dem letzten Dreieck ablegen, so wird dieser Stein aus dem Brett genommen. Die Steine können aber auch mit einer zu hohen Würfelzahl ausgespielt werden. In diesem Fall wird immer der Stein aus dem Brett genommen, der am weitesten vom Ziel entfernt ist.

Verdoppeln

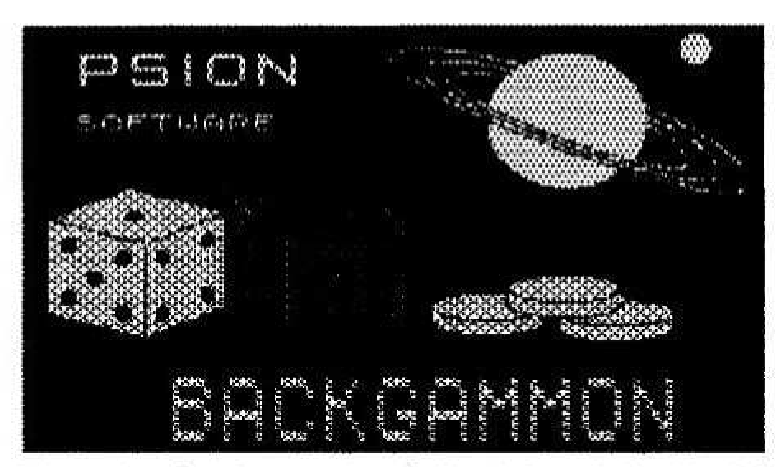
Zu Beginn des Spiels befindet sich der Verdopplungswürfel im Zentrum der Bar/Schranke und zeigt die Zahl 64 an (d.h. es wird mit einfachem Einsatz gespielt, der Würfel besitzt keine 1). Nach Eröffnung des Spiels ist jeder Spieler berechtigt, seinem Gegner eine Verdopplung des Einsatzes anzubieten. Der Spieler, der den Einsatz verdoppeln möchte (weil er glaubt, daß er das Spiel gewinnt), muß dies immer vor dem Würfeln ankündigen. Lehnt der Gegner das Angebot ab, hat er das Spiel direkt verloren, und zwar mit einfachem Einsatz. Nimmt der Gegner die Verdopplung jedoch an, erhält er den Würfel mit der nächst höheren Zahl und kann jetzt eine erneute Verdopplung des Einsatzes anbieten (er wird dies tun, wenn sich das Spiel zu seinen Gunsten wendet). Das Recht zur dritten Verdopplung liegt nun wieder beim ersten Spieler.

Spielergebnis

Der Spieler, der alle Steine zuerst ausgespielt hat, gewinnt mit dem entsprechenden Einsatz, der auf dem Verdopplungswürfel steht. Hat der Verlierer alle Steine in seinem Feld, aber noch keinen ausgespielt, so verdoppelt sich der auf dem Verdopplungswürfel angezeigte Einsatz. Hat der Verlierer sogar noch Steine auf der Bar/Schranke oder im Feld des Gegners, so verdreifacht sich der auf dem Verdopplungswürfel angezeigte Einsatz.

Das Spiel auf dem ZX Spectrum

Wenn ein Spieler mit den Backgammon-Regeln noch nicht vertraut ist, kann er sie beim Spielen lernen, weil das Programm nicht nur keine unerlaubten Züge zuläßt, sondern auch immer erklärt, warum der Zug nicht durchgeführt werden kann.
Nach dem Laden des Programms werden zuerst ein paar Fragen gestellt. Die erste betrifft den Schwierigkeitsgrad für das Spiel: es können die Stufen 1 bis 4 durch Eintasten der jeweiligen Zahl gewählt werden, wobei 4 die anspruchsvollste Stufe ist. Dann wird gefragt, ob der Spieler die eigenen Würfel manuell eingeben möchte. Drücken Sie Y für ja und N für nein. Y sollte nur gedrückt werden, wenn der Spieler glaubt, daß das Programm betrügt oder er gegen einen anderen Computer spielen will. (Einzelheiten zu den Würfelzufallsmöglichkeiten am Ende der Beschreibung.)
Nachdem der Schwierigkeitsgrad feststeht, wird dieser immer mit dem Spielstand angezeigt. Der Spieler erhält die Möglichkeit, zur ersten Seite (Y für ja eingeben) zurückzugehen oder ein Spiel zu beginnen (N für nein eingeben). Antwortet der Spieler nicht innerhalb von 40 Sekunden, gibt das Programm automatisch ein Demonstrationsspiel ein.
Nach der Eingabe von N erscheint das Spielbrett automatisch auf dem Bildschirm und es wird gewürfelt, um festzustellen, wer anfängt. Die höchste Zahl beginnt. Der Verdopplungswürfel liegt in der Mitte der Bar/Schranke und zeigt 64 (d.h. es wird mit einfachem Einsatz gespielt, da der Würfel keine 1 besitzt, die Zahl steht also für 1- und 64 bei siebenfacher Verdopplung). Bei einem Pasch wird der Einsatz (wie durch die Zahl 2 auf dem Verdopplungswürfel angezeigt) verdoppelt, und der Spieler darf anschließend noch solange würfeln, bis er keinen Pasch mehr wirft.



Wenn der Spieler an der Reihe ist und die Würfel gefallen sind, wird er durch den Computer davon in Kenntnis gesetzt. YOUR MOVE WITH THE n (IHR ZUG MIT n), wobei n für die Zahl der gewürfelten Augen steht. Der Spieler antwortet durch Eingabe eines einzigen Buchstabens, wobei er 3 Möglichkeiten hat:
Eingabe von A bis X, um die Steine in die jeweiligen Dreiecke zu setzen;
Eingabe von Y, um die Steine von der Bar/ Schranke ins Feld zu setzen;
Eingabe von Z, um den anderen Würfel zuerst zu spielen.
Ist der jeweilige Zug nach den Regeln erlaubt, so wird der Stein automatisch in das neue Dreieck gesetzt. Bei einem unzulässigen Zug wird der Grund dafür kurz erläutert, und der Spieler dann aufgefordert, anders zu ziehen. Sollte der Spieler überhaupt nicht ziehen können, wird ihm auch dies angezeigt, und der ZX Spectrum ist an der Reihe.
Nachdem der oder die entsprechenden Buchstaben für den Zug eingegeben wurden, kann der Spieler immer noch seinen Zug (oder die Züge) rückgängig machen, weil er eine bessere Idee hat. Zu diesem Zweck die DELETE-Taste ("0") drücken, der Stein (oder die Steine) werden auf die vorherige Position zurückgesetzt, und der Spieler kann neu ziehen. Ist er mit dem Zug (oder den Zügen) zufrieden, drückt er die ENTER-Taste, um den Zug abzuschließen, und der ZX Spectrum ist an der Reihe.
Nachdem der ZX Spectrum gezogen hat, kann der Spieler durch Betätigung der Taste D den Einsatz verdoppeln. Wenn der ZX Spectrum die Verdopplung akzeptiert, zeigt der Würfel die nächste Verdopplung an und wechselt über zum ZX Spectrum. Die Eingabe von D hat keine besonderen Auswirkungen, wenn der ZX Spectrum das Recht der Verdopplung hat.
Sollte der ZX Spectrum aber den Einsatz verdoppeln wollen, fragt er den Spieler mit der Meldung:

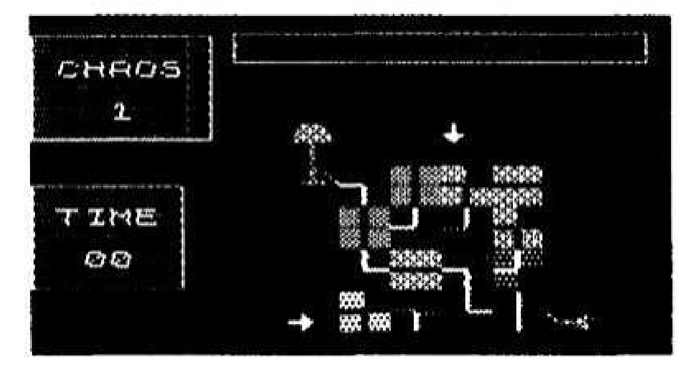
DOUBLE OFFERED - Y TO ACCEPT

Bei Eingabe von Y wird angenommen, und der Würfel wechselt jetzt wieder zum Spieler. Drückt der Spieler eine andere Taste zur Aufgabe, fragt der Computer sicherheitshalber noch einmal zurück. In diesem Fall R für Aufgabe (resign) drücken. Das Spiel ist nun zu Ende, und der ZX Spectrum gewinnt mit dem entsprechendem Einsatz, der auf dem Verdopplungswürfel steht.
Bei Backgammon kommt es sowohl auf Geschicklichkeit, als auch auf Glück an. Es ist nicht ungewöhnlich, daß der weniger gut agierende Spieler das Spiel durch die größere Portion Glück gewinnt.
In jeder Spielphase kann der Spieler, sobald er an der Reihe ist, durch Eingabe einer 1 den Spectrum auffordern, ihm einen Zug zu empfehlen.
Die gewürfelte Augenzahl ist rein zufällig. Sie erfolgt durch einen Zufallsgenerator. Dieser wird, während der Spieler über seinen Zug nachdenkt, fortwährend aufgerufen und bei Eingabe eines Zuges "eingefroren".
Und nun gilt: Probieren geht über Studieren.

Zum Schluß möchten wir noch ein Spiel aus unserer Public Domain vorstellen, welches von Axel Henrich geschrieben wurde. Wir meinen, das es u.a. eine gute Übung zum Installieren von Lichterketten zu Weihnachten darstellt. Sein Name ist bezeichnend:

Chaos

Stellen Sie sich einmal vor, Sie kommen nach Hause und wollen Ihre Leselampe einschalten. Doch nichts passiert, die Lampe will nicht brennen. Sie schauen nach und stellen fest, daß das Kabel an mehreren Stellen durchtrennt wurde.
Als Heimwerker machen Sie sich sofort an die Arbeit und versuchen das Kabel zu reparieren. Damit Sie aber nicht zu lange herumbasteln, können Sie sich ein Zeitlimit setzen und zwischen einem langen und einem kurzen Stromkabel wählen. Wenn sie es geschafft haben, läßt der Computer den Strom fließen und überprüft Ihre Arbeit. Die Tastenbelegung (ist im Programm mit geringen Kenntnissen abänderbar):
5 = links, 6 = runter, 7 = hoch, 8 = rechts
9 = dreht gewähltes Kabelstück
SPACE = Computer überprüft Zuleitung



Oh, das war knapp am Zeitlimit vorbei. Und das in der leichteste Stufe "small chaos", Schwierigkeit 1 und "easy play" Modus.

DIE PLUS D ECKE

TEIL 6

Liebe PLUS D Freunde,

es ist immer wieder grausam. Wenn ich einen Teil der +D Ecke fertig habe, bin ich immer viel zu träge den nächsten anzufangen. Vielleicht sollte ich gleich mit drei oder vier Teilen anfangen? Vierteilen? Nein, ich lasse mich nicht vierteilen und deshalb werde ich ganz einfach mal mit dem 6. Teil weitermachen. Was ich dieses mal für Euch habe? Nun, offen gestanden weis ich das selber noch nicht so genau.

Habe ich Euch eigentlich schon erzählt, daß ich neulich eine Amstrad FD-1 Floppy (3") an das +D angeschlossen habe? Wofür das gut sein soll? Weiß ich auch nicht, aber auf jeden Fall funktioniert es. Die 3" Disketten werden pro Seite auf 180 Kbyte formatiert. 180 Kbyte pro Seite? Ich denke gerade darüber nach ob meine CF2 3" Disketten nun ein- oder zweiseitig sind. Also, sie sind schon zweiseitig. Aber nur für Einzelkopf-Laufwerke. Das heißt, um die andere Seite benutzen zu können, muß man die Disk umdrehen und ins Laufwerk schieben. So eine Disk muß man dann auch logischerweise 2 mal formatieren. Im Plus D Config Programm wird man nun gefragt ob man ein Single oder Double Sided Laufwerk hat. Single dürfte richtig sein. Denn es wird nach dem Laufwerk gefragt und nicht nach der Diskette. Außerdem ist das 3" ein 40 Track Laufwerk. Mit diesen Eintragungen habe ich das 3" Laufwerk am +D zum laufen bekommen. Wieso aber nun 180 Kbyte?

Dazu muß man wissen wie das +D Disketten formatiert. Selbst auf die Gefahr hin, daß ich nun einige Leser zu Tode langweile zunächst vielleicht ersteinmal etwas grundsätzliches zu Disketten. Innerhalb der rechteckigen "Hülle" der Diskette befindet sich eine magnetisierbare Scheibe. Beim Formatieren werden nun konzentrische Kreise, die man Tracks oder auch Spuren nennt, als Magnetimpulse "eingeschrieben". Diese Spuren werden wiederum in Sektoren unterteilt. Stellt Euch einfach eine runde Torte vor, auf der man mit einem Zirkel viele Kreise zeichnet die nach außen hin immer größer werden. Dann teilt man die Torte noch mit einem Messer in viele gleich große Stücke auf (Macht das nun bloß nicht mit Euren Disketten!). Nach diesem Prinzip formatiert jeder Computer Disketten. Allerdings ist die Anzahl der Tracks und Sektoren bei fast jedem Computersystem unterschiedlich. Außerdem werden beim formatieren noch Informationen (z.B. das Directory) auf die Diskette geschrieben. Dieses ist erforderlich, damit das Betriebssystem die Dateien ablegen, zuordnen, registrieren und wiederfinden kann. Auch hier gibt es je nach Computer und Betriebssystem Unterschiede. Alleine für den Spectrum gibt es bekanntlich einige verschiedene Diskettensysteme. Auch hier hat jeder Hersteller seine eigene Suppe gekocht.

Nun aber endlich wieder zum +D. Nachdem wir jetzt (hoffentlich) alle wissen was Tracks und Sektoren sind, stellt sich die Frage wie das +D die Scheiben formatiert:

80 Tracks und 10 Sektoren auf jeder Diskettenseite wobei jeder Sektor 512 byte (0.5 Kbyte) "groß" ist.

Ich wage zu behaupten, daß fast jeder der ein +D hat, auch 3 1/2" double-sided, double-density Disketten verwendet. Das sind also die bekannten 3 1/2" DD Disketten. Nun wollen wir mal rechnen:

80 Tracks x 2 Seiten x 10 Sektoren x 0.5 Kbyte = 800 Kbyte.

Wer schon mal eine solche Diskette auf dem +D mit G+DOS formatiert hat weis, daß danach auf der Diskette 780 Kbyte frei sind. Wo sind also die restlichen 20 kbyte geblieben? Richtig, die sind für das Directory!

Wie ist es nun bei meiner am Anfang erwähnten 3" Disk? Wir rechnen wieder:

40 Tracks x 1 Seite x 10 Sektoren x 0.5 Kbyte = 200 Kbyte.

20 Kbyte sind wieder fürs Directory. Dann bleiben also noch die bereits erwähnten 180 Kbyte pro Seite der 3" Disk. Ach, das interessiert Euch gar nicht? Naja, ich muß zugeben, wer schließt auch schon eine 3" Floppy an sein +D an?

Man kann übrigens auch HD Laufwerke an das +D anschließen. Funktioniert genauso gut wie ein DD. Höher formatieren als 780K ist natürlich auch bei HD Laufwerken nicht möglich.

Übrigens kann man auch in DD Laufwerken HD Disketten benutzen und umgekehrt. Peter Renne-feld sagte mir, daß bei Verwendung von HD Disketten die Datensicherheit geringer ist. Dieses kann ich bis jetzt nicht bestätigen, will es aber auch nicht ausschließen. Wer weiß genaueres?

Noch ein Tip: Man sollte bei Verwendung von HD Disketten in HD Laufwerken das zusätzliche Loch für die HD Erkennung mit einem kleinen Aufkleber zukleben. Sonst kann es zu Schreib/Lese Fehlern kommen. Wenn ich richtig informiert bin, gibt es je nach Hersteller bei der HD Erkennung mechanische und optische Erkennungssysteme. Ich habe keine Ahnung davon, aber wenn es so ist, dann sollte der erwähnte Aufkleber lichtundurchsichtig sein.

Wenn ich hier von HD und DD spreche, so meine ich 3 1/2" Laufwerke. Mit 5 1/4" habe ich keine Erfahrungen.

Nun will ich langsam zum Schluß kommen. Eigentlich wollte ich, eigentlich wie immer, noch viel mehr schreiben. Aber ich denke, ich muß ja nicht jedesmal ein Mega-Artikel sein.

Wie es mit der +D Ecke weitergeht weiß ich zur Zeit auch noch nicht genau. Es ist nicht so, daß es über das +D nichts mehr zu schreiben gebe, aber einige Sachen die ich hier noch "auf Lager" habe sind doch sehr speziell und ich denke, daß ich damit nur sehr wenige von Euch anspreche. Außerdem kann ich, aufgrund mangelnder Kenntnisse meinerseits, über einige Dinge (z.B. +D und M-Code) nichts schreiben. Ich bitte um Nachsicht. Aber ich denke, daß die allgemeinen Dinge rundum das +D für die meisten von Euch auch interessanter sind. Ist es so?

Wie immer (und ob überhaupt) es auch weitergehen mag, ihr werdet sicher noch von mir hören. Vielleicht zu einem ganz anderem Thema. An dieser Stelle möchte ich all denen danken, die mich mit Lob, Kritik und auch Tips zum weitermachen motiviert haben.

Bevor Euch die Tränen kommen, mache ich für heute lieber Schluß. Macht es gut und vor allem macht weiter (mit dem Spectrum) !!!



Guido Schell
Auf dem Stocke 37
32584 Löhne
Telefon 05732 8769

Das wird Guido Schell sicher freuen, denn passend zu seinem Artikel folgte auch ein Artikel von Miles Kinloch. Dieser hat etwas recht kurioses unter BetaDos herausgefunden, was ja auch hierzulande recht viele Freunde hat. Der vielleicht einzige Wermutstropfen: Wir haben diesen Artikel aus zeit- und sprachlichen Gründen im original belassen (für ehemalige YS, SU oder Crash Leser sicher kein Problem).

More files with a trick under BetaDos

When experimenting recently with the Betados facility to create extended directory formats, I discovered that things go wrong when the file capacity specified exceeds 255, affecting the catalogue display and file position referencing. I traced the cause to the fact that the DOS uses a single-byte system variable (at location 15874) for the directory slot number, which although adequate for the 80-file format for which it was designed, can only cope with a maximum possible value of 255. Since to substitute a two-byte system variable would involve extensive reprogramming of the DOS, and since a practical limit of 240 files (the nearest value corresponding to a complete set of directory tracks) still offers a generous capacity, the easiest way may be just to accept these constraints and POKE the DOS to restrict the range of the FORMAT parameter.

To recap, the maximum number of directory tracks is presently 39, representing 780 files. A disk would be formatted in this way using **FORMAT d1.n** where 'n' is the number of directory tracks in the format, in this case 39. With any higher number, an 'Integer out of range' error would occur. To set a maximum size of 240 files, then, we would want to reduce the highest permitted value for 'n' to 12, and this can be achieved by altering the DOS as follows:-

```
10 CLEAR 4e4
20 LOAD d1"+sys Beta" CODE 40960
30 POKE 46415,9
40 SAVE d1"+sys Beta" CODE 40960,
   6850
```

(From the point of view of BETAFIX, it makes no difference whether this modification is carried out before or after applying the latter.)

To test afterwards, boot the amended DOS and try **FORMAT d1.13.** You should see an 'Integer out of range' report. Now try **FORMAT d1.12** and this time the command should be accepted, giving a disk of 240-file capacity if you proceed with the format.

The other matter I would like to touch on, also concerns formatting. This is a trick that should work with any DOS, provided a DSDD, i.e. double-sided double-density drive is in use. Although the maximum number of tracks is officially 160 (i.e. 0-79 and 128-207), in practice an extra track can usually be squeezed into each side, opening up some intriguing possibilities. To create these extra tracks, enter POKE @1,210 (or POKE @2,210 for drive 2) and format the disk in the usual way. (Don't forget to POKE @1/@2,208 again afterwards, or reboot.)
The new tracks have interesting properties that could usefully be exploited by anyone wishing to expand on this idea: being isolated from and independent of normal DOS operations, they are unaffected by (normal) reformatting etc. and to all intents and purposes are completely hidden from the DOS. Any data stored there therefore remains intact and can only be changed through SAVE @ (or erased by reformatting under a 210-track POKE). Disk copying programs, including sector copiers, also ignore the extra tracks, making it possible, for example, to distinguish an original disk from a 'clone'.
However, if you do wish to copy the new tracks from one disk to another, use (for Betados) the following program (remembering to format the destination disk appropriately beforehand):-

```
10 CLEAR 29999
20 LOAD @1,80,1,30000,10:
   REM Load track 80, disk 1
30 LOAD @1,208,1,40000,10:
   REM Load track 208, disk 1
40 SAVE @2,80,1,30000,10:
   REM Save track 80, disk 2
50 SAVE @2,208,1,40000,10:
   REM Save track 208, disk 2
```

Or, for G+DOS:-

```
 10 CLEAR 29999
 20 REM Load track 80, drive 1
 30 LET a=30000: FOR s=1 TO 10
 40 LOAD @1,80,s,a
 50 LET a=a+512: REM New address
    for next sector
 60 NEXT s
 70 REM Load track 208, drive 1
 80 LET a=40000: FOR s=1 TO 10
 90 LOAD @1,208,s,a
100 LET a=a+512: REM New address for
    next sector
110 NEXT s
120 REM Save track 80, drive 2
130 LET a=30000: FOR s=1 TO 10
140 SAVE @2,80,s,a
150 LET a=a+512: REM New address
    for next sector
160 NEXT s
170 REM Save track 208, drive 2
180 LET a=40000: FOR s=1 TO 10
190 SAVE @2,208,s,a
200 LET a=a+512: REM New address
    for next sector
210 NEXT s
```

The new tracks are numbered 80 and 208, and can be read/written accordingly using the LOAD @ and SAVE @ commands. With Betados, the multi-sector versions of these commands have the advantage of conveniently allowing the entire track to be loaded or saved in one operation, whereas with G+DOS each sector has to be accessed individually.
I have tried this technique on dozens of disks and have yet to see it fail, although one extra track per side does seem to be a hard-and-fast limit. This is a pity, as with four tracks instead of two, a means would then have existed to create a duplicate copy of the directory - the ideal precaution against a sector error there.
Hopefully these ideas will offer food for thought and stimulate some imaginative new programming for the Spectrum and +D.

Miles Kinloch, 6/16 Drummond St.
Edinburgh, EH8 9TU, Scotland

Neues zur Mesa-Box

Erstmal möchte ich mich für das schöne Wochenende bei euch bedanken. Sollte sich wieder mal so ein freies Wochenende ergeben, würde ich es gerne wiederholen! Die vielen Dateien, Spiele und Tools habe ich auf die Mailboxplatte gejubelt, und mache wöchentlich ein bis zwei Stück in die Box. Diese "Häppchen" haben den Vorteil, daß in Ankündigungen stetig von Spectrum-Programmen die Rede ist, ein riesiges Verzeichnis, einmal gebracht, hätte nicht diesen guten Effekt.
Und so kam es, daß seitdem in regelmäßiger Folge immer wieder Spectrum-Freunde in der Mesa-Box Kassel auftauchen, die sich die Spectrum-Sachen holen. Daraufhin schreibe ich sie an, und stelle auf diese Art Kontakte her. Die Adresse und Telefonnummer vom Club hat nun eine breite Leserschaft gefunden, bin mal gespannt, ob sich auch jemand bei euch meldet (wir auch. Wo).
An dieser Stelle möchte ich nun nocheinmal auf die Mesa-Box hinweisen. Schwerpunkte für die Specci-Fans sind die Dateiareas:
44 (ZX81 Programme/Emulatoren, 3 Megabyte)
45 (ZX Spectrum Programme/Emulatoren, 7 MB)
49 (CP/M Programme/Emulatoren, 1 Megabyte)

Telefon:	0561/401644
Fido:	2:2437/529
Fido-Area:	COMP_OLD.GER (Diskussionen um 8-Bit-Computer)

Dieter Hucke, Korbacher Straße 241
34132 Kassel, Tel. 0561/4000 491

Ausblick auf 1998

Anhand der bisher noch spärlich eingegangenen Postkarten möchte ich an dieser Stelle schon einmal einen Blick nach vorne wagen und gleichzeitig um eure Hilfe und Mitarbeit bitten.

Unter der Rubrik "Ich vermisse folgendes im Info" kam die originellste Antwort von Lothar Ebelshäuser: "Artikel von Lothar Ebelshäuser aus Köln". Sowas darf man sich in der Clubleitung natürlich nicht entgehen lassen. Nach einem kurzen Gespräch hat Lothar sich bereit erklärt, im kommenden Jahr alte und neue Software für uns zu testen und/oder zu beschreiben. Damit kommen wir gleichzeitig auch den Wünschen einiger anderer nach. In diesem Heft haben wir ja bereits mit der "Neverending Story", "Backgammon" und "Chaos" begonnen.

Ich werde auf jeden Fall die DTP-Serie fortsetzen. Auch zum Thema Spectrum und Musik werde ich etwas beisteuern, jedoch mehr zum Soundtracker. Das hatte ich ja auch schon für AlchNews getan. Diese Kenntnisse lassen sich aber auch zum größten Teil auf den SQ-Tracker übertragen oder verwerten.

Nun zu den Themen, bei denen wir weitere Hilfe benötigen und womit ihr anderen Usern helfen könnt! Wir suchen Artikel zu folgenden Bereichen:

Platten (Festplatten?) am Spectrum.
Routinen aus Zeitschriften der 80er Jahre.
Interface-Schaltung für Disk-Laufwerk am +2.
Welcher +3-User beantwortet folgende Frage: "Warum kann ich den Drucker nur im +3-Basic und nicht im 48 Basic ansteuern?"
Ganz wichtig: Wer hat ein Thema für den nächsten Programmier-Wettbewerb, bzw. wer ist bereit, diesen auszurichten?
Und auf noch eine Frage, die gestellt wurde, möchte ich hier direkt antworten: Der Bezugsquelle für Demos. Obwohl bereits vielfach erwähnt, hier nochmal wie es geht: Kassette oder Plus D Disk in einen Umschlag (Opus-Besitzer mit Transferprogramm Plus D zu Opus bitte unformatierte Diskette) stecken, Wunschliste und 2,20 DM in Briefmarken dabei und ab ans WoMo-Team. Kassetten können aufgrund defekter Rechner im Moment etwas länger dauern (Gruß an Balli!).

Zum Schluß: Der Termin für unser nächstes Clubtreffen, wieder in Mönchengladbach, steht auch bereits fest!!!
Notiert euch schon einmal den 30./31.5.1998 in euren Terminkalendern. Das ist das Pfingstwochenende und am 1.6. habt ihr dann auch noch frei!

BIETE / SUCHE

ZU VERKAUFEN:
Videoface von Romantic Robot zum Digitalisieren von Videosignalen gegen Höchstgebot.
Interface zum knacken und saven von Programmen auf DISK, Tape und Microdrive: Multiface I von Romantic Robot. Version mit Joystickanschluß.
Tastaturfolie für Spectrum 48K PLUS und 128K PLUS.
ZX Spectrum +3 mit oder ohne Zubehör (Disketten, Handbuch Netzteil, Druckeradapter etc.)
Joystickinterface mit zwei Anschlüssen.
TASCALC +3, Tabellenkalkulation für den ZX Spectrum +3 (3" Disc)
The Artist II - AN ADVANCED ART PROGRAM FOR THE ZX SPECTRUM. Sehr umfangreiches Grafikprogramm. 48 und 128K Disc Version (3 1/2") für Disciple und Plus D.
100 Spiele auf 6 Cassetten aus dem Sinclair Fantasy Star Paket welches 1990 in Deutschland erhältlich war.
Buch: ZX Spectrum Börse, ausgewählte Programme und Ideen, von Joachim Miltz (Birkhäuser), 109 Seiten. Sehr gut erhalten.
Mehr als 60 Hefte "FORMAT" (Clubmagazin von INDUG) bis Mai 1997. Nur komplett.
Clubmagazine "Spectrum Userclub Wuppertal". Ausgaben Februar 1987 - Mai 1989 und Februar 1990 - Mai 1992. Nur komplett.
Schneider Computer CPC 6128 mit Grünmonitor.

SUCHE:
Disciple DOS 3d Installationsprogramm. Gibt es noch eine neuere Version?
FORMAT (Indug Clubheft) von der ersten Ausgabe bis einschließlich 1991.
Original Disciple Handbuch.
Stand der Liste: 21.11.97

Guido Schell, Auf dem Stocke 37
D-32584 Löhne, Telefon 05732 8769

Verkaufe:
4 Platinen mit dem 80C48C288, je 8 DM + Porto
Platinen ca. 25 x 10 cm, enthalten sind der Prozessor mit eingeblendetem ROM, 12 Treibertransistoren, insg. 7 LEDS, 1 Relais, 1 Umschalter, Quartz und Kleinteile. Die Platine ist als steckbarer Einplatinencomputer entworfen, und war in Vermittlungsstellen eingesetzt. Der EPROM-Steckplatz und ein RAM-Steckplatz sind vorhanden (Lötaugen), und durch das Umlegen einer Steckbrücke wird ein EPROM aktiviert. Wie gesagt, das EPROM selbst ist nicht vorhanden, der 8048 nutzt ein eingebautes ROM, welches abgeschaltet werden kann.

Dieter Hucke, Korbacher Str. 241
34132 Kassel, Tel. 0561/4000 491